

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Siswa

Menurut Stepen P. Robbins & Timothy A. Judge (2009) kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melakukan berbagai macam tugas dalam suatu kegiatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah penguasaan suatu hal yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda – beda dalam menyelesaikan suatu masalah. Menurut Yusuf dalam Suyono (2011) kemampuan siswa adalah kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelum siswa tersebut mengikuti pembelajaran yang diberikan. Dalam dunia pendidikan, kemampuan yang bersifat solutif sangat diperlukan. Kemampuan siswa ini menggambarkan kesiapan siswa sebelum menerima pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan berinteraksi. Kemampuan siswa dalam berinteraksi sangatlah penting. Apalagi pada kurikulum yang sekarang, siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam KEMENDIKBUD (2014) sudah dijelaskan bahwa proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa agar lebih aktif.

2. Interaksi

Interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dalam suatu kegiatan di mana kegiatan tersebut mengandung unsur komunikasi. Pada dunia pendidikan di era modern ini, interaksi sangatlah penting. Hal ini didukung dengan kurikulum yang sekarang digunakan. Kurikulum saat ini menuntut siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. KEMENDIKBUD (2014) menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Menurut Yamin (2010:161) interaksi pembelajaran adalah suatu kegiatan komunikasi dua arah yang dilakukan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru dalam memahami, berdiskusi, tanya jawab, mempresentasikan materi pada saat proses pembelajaran di kelas.

Jadi dapat dikatakan bahwa interaksi bisa saja berupa tanya jawab, diskusi, dan mempresentasikan materi pembelajaran di kelas. Untuk menciptakan interaksi pembelajaran yang optimal, guru dan siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran. Komunikasi baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa memegang peranan penting dalam interaksi pembelajaran. Komunikasi pada saat interaksi pembelajaran harus berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mahmud (2012), dalam pembelajaran tidak akan lepas dari interaksi, jika tidak ada interaksi di dalam proses pembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Pada saat interaksi pembelajaran bisa terjadi berbagai macam pola komunikasi.

Menurut Nana (2009), ada tiga pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi pembelajaran. Pertama adalah komunikasi satu arah. Yang dimaksud komunikasi satu arah yaitu dimana guru sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi. Pada komunikasi satu arah ini guru lebih aktif sedangkan siswa cenderung pasif. Kedua adalah komunikasi dua arah. Komunikasi dua arah yaitu guru dan siswa memiliki peran yang sama. Guru dan siswa bisa sebagai pemberi aksi dan penerima aksi. Ketiga adalah komunikasi banyak arah. Komunikasi banyak arah yaitu komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi antara guru dan siswa, tapi juga bisa antara siswa dengan siswa. Komunikasi ini dapat membuat siswa lebih aktif dan membuat kegiatan pembelajaran lebih optimal.

Fathurrohman (2010) juga berpendapat bahwa interaksi bisa dikatakan optimal jika terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta siswa dengan bahan dan media pembelajaran, bahkan siswa dengan dirinya sendiri. Namun harus tetap dalam struktur mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Menurut Rusman (2011) aspek interaksi bisa berupa tanya jawab dan saling melemparkan pertanyaan. Pada penelitian ini, interaksi siswa dapat dilihat dari cara mereka berdiskusi kelompok. Dalam

diskusi kelompok ini ada beberapa indikator yaitu baik, dan tidak baik. siswa bisa dikatakan baik apabila dalam diskusi kelompok siswa tersebut mampu berkontribusi secara maksimal dan siswa bisa dikatakan tidak baik apabila dalam diskusi kelompok siswa tersebut kurang berkontribusi pada kelompoknya.

Interaksi siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dalam metode *Teams Games Tournament* terjadi kerja kelompok dan diskusi yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi satu sama lain. Oleh sebab itu, dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan interaksi siswa dan hasil belajar siswa yang lebih baik. Dalam hal ini interaksi memiliki peran yang penting karena siswa melakukan diskusi kelompok. Menurut Taniredja (2012) menyatakan ada beberapa kelebihan menggunakan metode *Teams Games Tournament* salah satunya adalah meningkatkan kerjasama antar siswa dan membuat interaksi belajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

3. Kemampuan Berinteraksi Siswa Pada Pelajaran Matematika

Kemampuan interaksi seharusnya meliputi berbagai pemikiran, menanyakan pertanyaan, menjelaskan pertanyaan, dan membenarkan pernyataan. Menurut Sudirman (2011) kemampuan interaksi matematis adalah kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan ide – ide atau gagasan matematis, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat kepada orang lain baik dalam tulisan maupun gambar. Hal serupa juga diungkapkan oleh Suhendra (2015) kemampuan interaksi matematis adalah suatu kemampuan untuk mengungkapkan gagasan matematis dengan menggunakan bahasa sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa kemampuan interaksi matematis sangat penting untuk dimiliki setiap siswa. Kemampuan interaksi siswa dapat dilihat pada saat proses diskusi berlangsung. Menurut Shinta (2015) kemampuan interaksi dapat dilihat dari aktivitas antar siswa berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran

yang berupa kegiatan belajar bersama tanpa membeda – bedakan teman, berdiskusi, saling menghargai pendapat teman, dan berani bertanya pada guru. Siswa harus didorong untuk berani mengungkapkan pendapat pada saat berdiskusi berlangsung. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Didik Hermawan pada tahun (2009) adanya interaksi siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan terbentuknya ketrampilan dan pengetahuan sehingga akan terjadi peningkatan prestasi belajar. Semakin baik kemampuan interaksi siswa maka semakin baik pula prestasi belajar matematika. siswa tersebut. Jadi kemampuan interaksi matematis adalah kemampuan yang meliputi berbagai pemikiran, menanyakan pertanyaan, menjelaskan pertanyaan, dan membenarkan pernyataan.

4. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran kelompok biasa. Alasannya adalah pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya bertanggung jawab dengan dirinya sendiri namun juga mempunyai tanggung jawab terhadap kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif siswa bisa dengan mudah memahami konsep dengan baik jika siswa tersebut saling berdiskusi dengan kelompoknya. Menurut Rusman (2010) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan menggunakan cara berkelompok yang memiliki anggota empat sampai enam orang dengan susunan kelompok yang memiliki karakteristik yang berbeda. Cara ini sangat efektif untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kerja sama siswa dengan kelompoknya. Trianto (2010) berpendapat bahwa dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka ketrampilan mereka akan berkembang dalam berhubungan dengan manusia lain yang akan bermanfaat bagi kehidupan di dalam maupun di luar sekolah. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa prinsip. Menurut Lungdren dalam Isjoni (2009) ada lima prinsip pembelajaran kooperatif. Pertama adalah para siswa memiliki pemikiran bahwa apapun kegiatan kelompok harus dilakukan bersama. Kedua adalah siswa wajib mempunyai tanggung jawab kepada siswa lain dalam

kelompoknya. Ketiga adalah siswa wajib mempunyai tujuan yang sama. Keempat adalah siswa saling berbagi tugas dan tanggung jawab antar anggota kelompok. Kelima adalah siswa diberi evaluasi atau penghargaan yang ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok. Pembelajaran kooperatif harus mencakup lima prinsip diatas. Ada banyak tipe dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* atau biasa disingkat *TGT*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau (*TGT*) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada sebuah permainan. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan unsur permainan atau *game*. Penerapan *TGT* hampir sama dengan *STAD* dalam konteks komposisi kelompok, cara kerja dan lembar kerja. Menurut Huda (2011) berpendapat bahwa sistem pelaksanaan *TGT* hampir sama dengan *STAD*. Setiap siswa ditempatkan dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 3 siswa dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan begitu setiap kelompok mempunyai komposisi anggota yang seimbang. Perbedaannya adalah jika *STAD* lebih mengutamakan komposisi kelompok menurut kemampuan, suku, dan jenis kelamin, maka *TGT* pada umumnya mengutamakan tingkat kemampuan siswa saja. Yang dimaksud tingkat kemampuan disini dilihat dari mulai siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Jika yang digunakan dalam *STAD* adalah kuis, maka dalam *TGT* diganti menjadi *game* akademik.

Slavin (2009:143-167) berpendapat bahwa ada beberapa langkah pada pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (*TGT*). Pertama ada presentasi kelas. Presentasi kelas adalah saat guru harus memperkenalkan materi di dalam kelas. Kegiatan ini biasa dilakukan guru pada umumnya saat pembelajaran dikelas. Kedua adalah belajar kelompok. Saat belajar kelompok, siswa dibagi menjadi tiga sampai empat orang. Fungsi dari kelompok ini yaitu untuk memastikan bahwa

semua anggota belajar dan khususnya lagi, kelompok tersebut harus memilih perwakilan untuk mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru. Ketiga adalah *game*. *Game* ini terdiri dari pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa yang memiliki tujuan untuk menguji kemampuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas. *Game* ini biasa dilakukan di atas meja yang berisikan tiga siswa dari masing – masing kelompok. Keempat adalah *turnamen*. Yang dimaksud *turnamen* yaitu struktur *game* saat berlangsung. Pada turnamen ini guru memanggil satu perwakilan dari masing – masing kelompok. Kelima adalah penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok sendiri bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Biasanya tim yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

5. Penelitian Yang Relevan

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yesi Pratiwi (2013) tentang Upaya peningkatan prestasi belajar dan interaksi sosial siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dilengkapi media peta konsep pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa kelas XI IPA SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 dimana peneliti mengatakan bahwa setelah menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* interaksi siswa meningkat dan hasil belajar siswa membaik. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh Yesi Pratiwi dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jika pada penelitian yang dilakukan oleh Yesi Pratiwi memperhatikan aspek kuantitatif dan kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya memperhatikan aspek kualitatif yang berupa data hasil observasi yang menggambarkan proses pembelajaran dikelas.